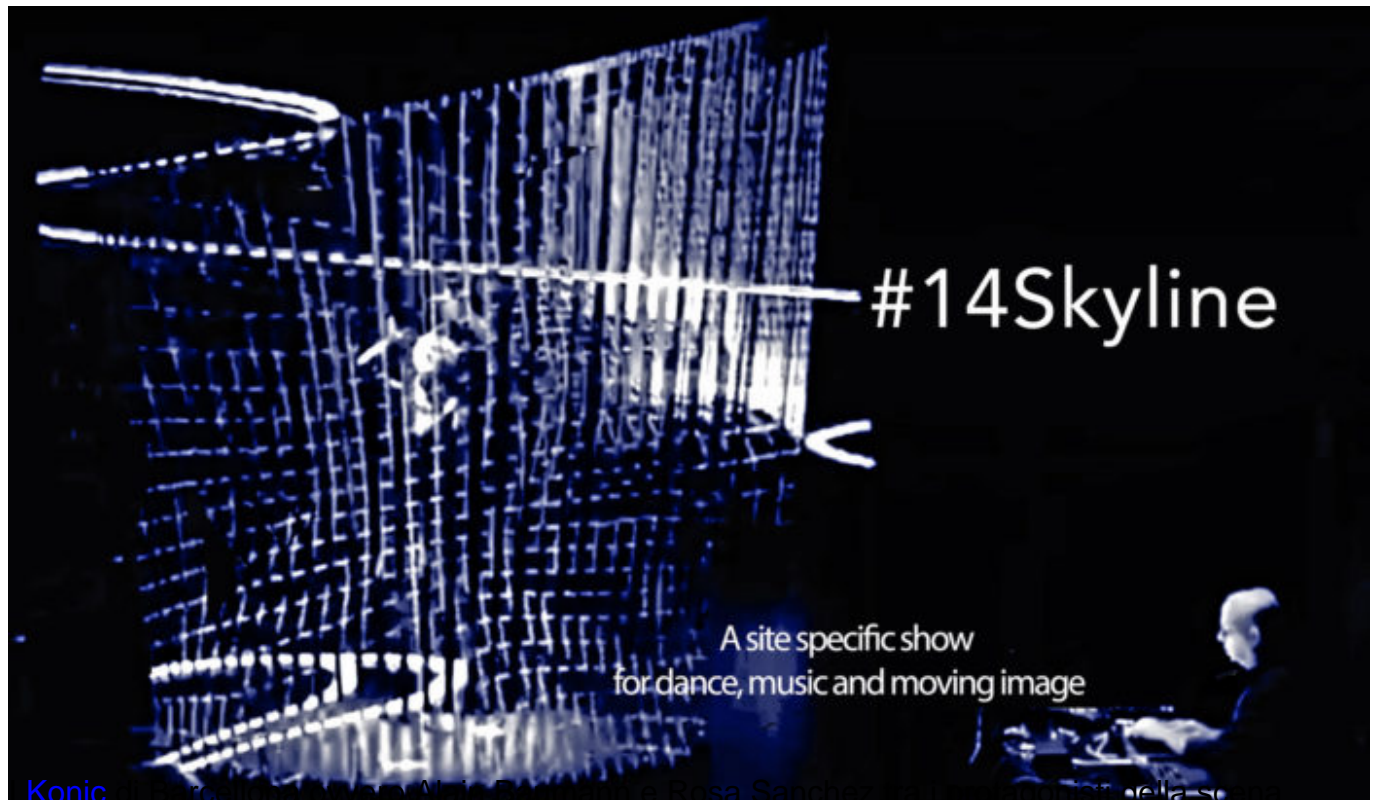


## **KONIC THTR a Belgrado con #14 Skyline: quando la (video)danza esplora la vita (e la filosofia).**

**Author :** veronica

**Date :** 28-07-2018



Konic, una compagnia digitale catalana, hanno esplorato nella loro lunga e importante carriera internazionale, ogni anfratto delle tecnologie e lo hanno depositato con cura amorevole sul palcoscenico dandogli una forma magica e sorprendente, amichevole e insieme profonda. Dall'arte interattiva al videomapping alla [telematic dance](#) (di cui sono gli indiscussi fondatori) hanno davvero sperimentato ogni genere di tecnologia, disseminando per il mondo le loro proposte artistiche; non a caso sono tra gli artisti più ricercati per giganteschi progetti transfrontalieri finanziati dall'UE come il famoso progetto [IAM](#) che li ha visti coinvolti con il Comune di Alghero nel triennio 2012-2015 in una proposta artistica complessa di realtà aumentata e [videomapping](#) per i beni culturali in Libano- Egitto- Palestina e Tunisia. Recentemente il loro telematic project [Espai No tàctil](#) ha avuto una rappresentazione fisica a Barcellona con una diretta telematica creativa con Santiago del Cile e Strasburgo. La rete viene intesa da Konic non solo come comunicazione ma come prolungamento creativo dello spettacolo.

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---



---

Ogni loro lavoro teatrale o di digital art è una riflessione sull'umano e sulla trasformazione

## Digital Performance

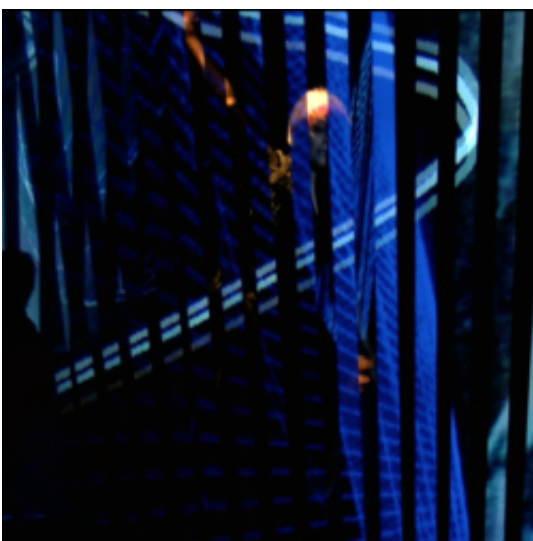
:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---

dell'individuo grazie alle tecnologie, una trasformazione che può ampliare gli orizzonti in modo smisurato offrendo libere e insolite prospettive ma solo se non ci limitiamo a essere "giocati" dalle tecnologie, cioè a subire le manipolazioni della scienza e della tecnologia in atto. Vale la pena ricordare la teorizzazione dei Konic, in epoca di piena euforia di videomapping, sul significato di una "[mediaturgia del mapping](#)"

Di ritorno dal Bangladesh dove erano stati invitati per un meeting su *Cultural Transformation in Digital Ecosystem* a Dhaka, li abbiamo incontrati a luglio al Theatre World Congress di IFTR a Belgrado dove, dopo una lecture sul loro lavoro all'interno degli affollati General panel, hanno proposto una serata speciale con il loro più recente spettacolo di danza interattiva e network performance **#14Skyline**.

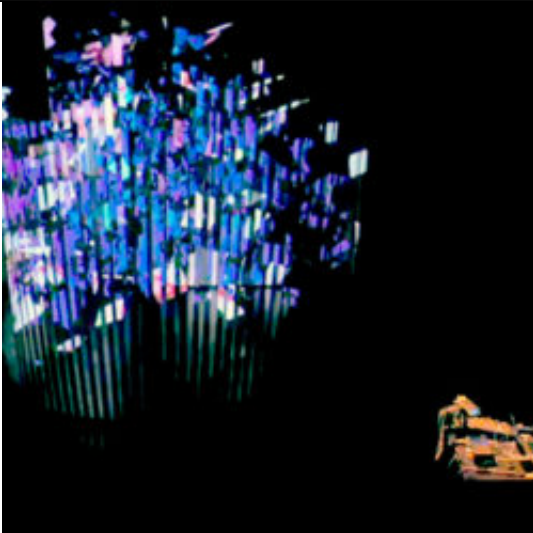


## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---



Lo spettacolo intrattiene con il pubblico una relazione inusuale, quasi rituale: non a caso è la musica, la poesia e il canto ad avvicinare nel prologo, l'orecchio e lo sguardo dello spettatore in modo intimista, quasi sussurrato, facendolo entrare delicatamente nella materia teatrale che si snoda attraverso percorsi astratti, suggestioni visive, frammenti di parole e atmosfere sonore immersive. Tutta la tecnologia è live, gestita, manipolata, ricreata e proiettata dal vivo.

Tre sono le postazioni: una scenografia che si eleva come una torre tronca a vortice fatta di listelle metalliche videomappate alla perfezione all'interno della quale Rosa Sanchez si muove interagendo con suoni e immagini, una seconda con un tavolino dove la performer "opera" davanti a un miniproiettore creando maschere video per il suo volto e una terza è lo spazio di azione di **Alain Baumann**, presente non solo come "tecnico" ma anche come performer a fotografare, riprendere e manipolare immagini proiettandole sui fondali, cambiando continuamente, appunto lo "skylyne" del palcoscenico con un cellulare.





## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---



Ogni momento della performance è rivolta a una specifica sensorialità, ma è il corpo a "geolocalizzare" le coordinate per una sua immersione creativa (e interattiva) nella totalità spaziale. Lo spettacolo dei Konic sembra incarnare al meglio la nozione di Maurice Merleau-Ponty di "teoria del corpo come teoria della percezione": la nostra esistenza come esperienza primariamente e incondizionatamente spaziale, che vive, connessa con la sua corporeità, lo spazio-immagine che ci circonda. Le forme, vissute in questo frammento di ispirata danza digitale, uniscono definitivamente l'uomo al suo ambiente. Un vero e proprio "approccio fenomenologico" che permette di ri-tracciare continuamente la realtà adeguandola alle immagini della nostra esperienza ma che si sommano, che si confondono anche con le immagini della nostra coscienza.

Il mondo che percepiamo in questo spettacolo è fatto di rimandi all'arte (dai viluppi delle sculture cubo futuriste di Tatlin, ai frammenti astratti futuristi, fino alla glitch art), ma il vero tema è proprio il legame tra coscienza e realtà che ci circonda. Lo spettacolo sembra suggerire come

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---

potrebbe diventare la città e il suo "skyline", videomappandola con il nostro occhio interiore, sovrapponendola a strati di colorate piazze abitate e vissute, scannerizzando non solo la superficie fisica degli edifici ma anche la nostra memoria, la nostra interiorità psicologica.

<https://www.youtube.com/watch?v=EFS2g8lzaa0>

La traccia-guida, che è poi il tema portante dello spettacolo, è appunto il magnifico prologo di **Rosa Sanchez** che invita a "sentire" l'inaudibile, dare forma a pensieri, un momento che è anche un omaggio alla migliore arte d'avanguardia. La danza capta l'invisibile, i sensori colgono aneliti di trasformazione, generando immagini e identità multiple e il nostro volto indossa volontariamente maschere di ciò che siamo o che vorremmo essere, facendoci diventare, nell'*instagrammismo* dei nostri tempi, immagini-filtro ovvero magnifici zombie digitali. Il teatro è uno spazio sensoriale frammentato e insieme uno spazio di connessione condivisa, uno skyline digitale che ci contiene con tutti i nostri desideri, sogni, passioni.

Uno spettacolo **#14 Skyline** di grande forza espressiva e di grande pregnanza concettuale, un concentrato di tutte le tecnologie - quelle che oggi, come ben sappiamo, stanno in qualche APP del nostro cellulare- dove però si insinua il fondamentale messaggio che, in un mondo che vive costantemente sugli schermi, l'arte (e la vita) stiano piuttosto, nello spazio liminale dell'errore, della latenza, dell'imperfezione, esattamente ciò che la macchina non può e non sa programmare.

### Anna Maria Monteverdi

Prossimi appuntamenti in cui sarà possibile vedere #14Skyline:

**7 SEPTEMBER** : 4th 'Jornadas Escena Digital'. Barcelona. Spain

**28 SEPTEMBER** : XV Int. Festival VIDEOMOVIMIENTO / Cuerpo Multimedia. Bogota. Colombia

**20 OCTOBER** : Festival IDN+ / Mercat de les Flors. Extended version. Barcelona.